SOUND IN ACTION
SUPER METROID
TM

SRCL 2920

SOUND IN ACTION

SUPER METROID™

1 スーパーメトロイドのテーマ (4:12)
(アレンジバージョン)
作曲:山本健誌/編曲:伊藤ヨシユキ、伊藤真澄

2 クレテリア 宇宙海賊出現 (2:48)
(アレンジバージョン)
作曲:山本健誌/編曲:伊藤ヨシユキ、伊藤真澄

3 宇宙戦士 サムス アランのテーマ (3:39)
(アレンジバージョン)
作曲:山本健誌/編曲:伊藤ヨシユキ、伊藤真澄

4 スーパーメトロイド エンディング (3:21)
(アレンジバージョン)
作曲:濱野美奈子/編曲:伊藤ヨシユキ、伊藤真澄

5 メトロイド エンディング (2:34)
(アレンジバージョン)
「スーパーメトロイド」オリジナル・ゲームBGM
作曲:田中宏和/編曲:伊藤ヨシユキ、伊藤真澄

6 タイトル (1:35)
作曲:田中宏和

7 登場ファンファーレ～ブリンスタ (1:05)
作曲:田中宏和

8 ノルフェア エリア (0:50)
作曲:田中宏和

9 リドリー部屋 (0:53)
作曲:田中宏和

10 クレイド部屋 (0:46)
作曲:田中宏和

11 ツーリアン (0:40)
作曲:田中宏和

12 ゼーベタイト (0:47)
作曲:田中宏和

13 脱出 (0:55)
作曲:田中宏和

14 エンディング (2:14)
「スーパーメトロイド」オリジナル・ゲームBGM
作曲:田中宏和

15 オープニング (1:25)
(全滅した科学アカデミー研究所)
作曲:濱野美奈子

16 スーパーメトロイドのテーマ (1:21)
作曲:山本健誌

17 惑星ゼーベス クレテリア到着 (1:15)
作曲:山本健誌

18 クレテリア 宇宙海賊出現* (1:27)
作曲:山本健誌

19 ブリンスタ 植物密生エリア (1:48)
作曲:山本健誌

20 ブリンスタ 赤土湿地エリア (1:12)
作曲:山本健誌

21 ノルフェア 灼熱の溶岩エリア* (1:28)
作曲:山本健誌

22 宇宙戦士 サムス アランのテーマ (1:57)
作曲:山本健誌

23 難破船 (1:39)
作曲:濱野美奈子

24 マリーディア 岩の地下水エリア (1:10)
作曲:濱野美奈子

25 マリーディア 流砂の地下水エリア (2:02)
作曲:濱野美奈子

26 ノルフェア 古代遺跡エリア (1:25)
作曲:山本健誌

27 小ボス対決BGM (1:55)
(スポアスポーン、ボッツーン)
作曲:濱野美奈子

28 大ボス対決BGM (1:41)
(リドリー、ドレイゴン)
作曲:濱野美奈子

29 大ボス対決BGM (1:50)
(クレイド、クロコマイアー、ファントゥーン)
作曲:濱野美奈子

30 サムス アラン 登場ファンファーレ (0:06)

31 アイテム取得ファンファーレ (0:07)

32 サムス アラン 最後の叫び (0:04)

33 謎の彫像部屋 (1:11)
作曲:山本健誌

34 ツーリアン (0:55)
作曲:濱野美奈子

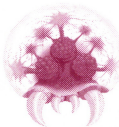
35 マザーブレイン (0:46)
作曲:濱野美奈子

36 脱出 (1:31)
作曲:濱野美奈子

37 惑星ゼーベス爆発 (0:22)

38 エンディング (3:05)
作曲:濱野美奈子

*MONO

℗1994 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

INTRODUCTION

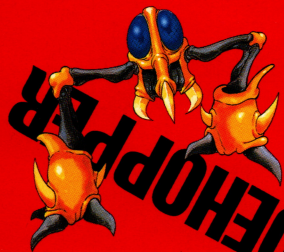
　かつてディスクシステムで大好評を博したアクションゲームの名作が帰って来た。
ファミコン版「メトロイド」ゲームボーイ版「メトロイド2」に続く、スーパーファミコン版「スーパーメトロイド」は、映画的な演出、複雑さを増した地下要塞、重厚なBGMと、どの要素をとっても大幅にパワーアップした、とてつもないSFバトル・アクションゲームだ。
　特に、スーパーファミコンに移植されたことで、深みと広がりを増した、迫力のサウンドは、グレードアップした目を瞠るグラフィックと共に、ゲームファンの間で大きな話題を呼び、注目を集めている。
　このCDには、その「スーパーメトロイド」と、ファミコン版「メトロイド」のオリジナル・ゲームBGMが完全収録されている。さらに、「スーパーメトロイドのテーマ」「サムス・アランのテーマ」などのスペシャル・アレンジ・バージョンも収録されており、メトロイド・サウンドの決定版ともいえる充実の内容となっている。

STORY

コスモ暦20X5年、銀河連邦の調査船は惑星SR388で未知の生命体を発見。「メトロイド」と命名されたこの浮遊生物は、β線を当てるだけで増殖し、他の生物にとりついてエネルギーを吸収してしまう恐るべき力をもっていることが判明し、急遽、銀河連邦本部へ持ち帰ることになった。ところが調査船は宇宙海賊に襲われ全滅、メトロイドは宇宙海賊の要塞惑星ゼーベスへと持ち去られてしまう。銀河連邦は、賞金稼ぎ(バウンティーハンター)のサムス・アランに海賊とメトロイドの殲滅を要請、サムスは単身、惑星ゼーベスに乗りこみ、激しい死闘の末、海賊の野望を打ち砕くことに成功する。

その後、銀河連邦は、惑星SR388付近に棲息すると思われる危険生物メトロイドを絶滅させるべく、いくつかの部隊を派遣するが、いずれも消息を絶ってしまう。サムス以外にこの事態を解決できる者はいないと判断した銀河連邦最高会議は、再び彼女に出動を要請する。さらなる戦いを経て、SR388の最深部に潜むクイーンメトロイドを倒し、任務を終えたサムスの目の前でメトロイドの最後の卵が孵化する。生まれたばかりのベビーメトロイドは最初に見たサムスを母親と思い込み、サムスはこの無邪気なベビーメトロイドと共にSR388をあとにする。

サムスの持ち帰ったベビーメトロイドは、研究のため、スペースコロニー内の宇宙科学アカデミーに持ち込まれる。アカデミーは、メトロイドの優れたエネルギー特性が、人類にとって非常に有効であるという結論を出す。また、メトロイドは本来、平和的活用を目的に人口的に創りだされた生命体である可能性も示唆される。

これで銀河に平和と秩序が戻ってくると思われたまさにそのとき、ハンター稼業に戻ったサムスのスターシップに緊急指令が届く。
サムスが倒したはずの宇宙海賊たちが科学アカデミーを襲撃し、メトロイドを奪っていったのだ。サムスは危険の待つ要塞惑星ゼーベスへ向かうことを決意する。
メトロイドをめぐっての、サムスと宇宙海賊との戦いが、再び始まるのだ!

SIDEHOPPER

SKREE

ZOOMER

WAVER

KRAID

SPORE-SPAWN

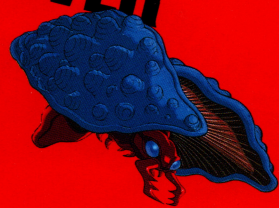
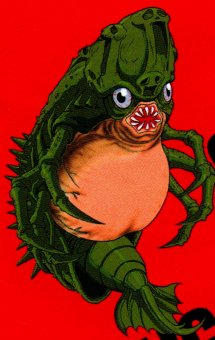
CROCOMIRE

RIDLEY

DRAIGON

ALIEN ZEBES

ALIEN KEYHUNTER

PHANTOON

「スーパーメトロイド」開発者コメント

1. 今回、ディスクシステムからスーパーファミコン版に移植されて変わった点は?

「メトロイド」というアクションゲームの『核』となる部分、つまり基本操作やゲームシステムは前作とほぼ同様のものと言えます。
いわば、オリジナルのよい部分を厳選、改良した上で踏襲し、更に面白いゲームとなる為に必要な要素を詰め込んだソフトなのです。
又、ハードがスーパーファミコンになり、サウンドやグラフィックにおける表現力が飛躍的に向上したおかげで、オリジナルのメトロイドが持つ独特の世界観を、我々のイメージに限り無く近い形で演出することができました。
従ってこの「スーパーメトロイド」は現時点において、メトロイドシリーズの完成された形であると言えるでしょう。

2. 「メトロイド」開発で苦労されたところは?

「スーパーメトロイド」の開発で最も苦労したのは、オリジナル独自のカラーを損うことなく『今』のゲームに進化させることでした。
グラフィック、サウンド、ゲームバランス、プログラム等、各々の担当者すべてがこのポリシーを理解し、自分自身の安易な妥協を許さず、ベストの状態を追及し続けた結果、良い作品に仕上がったと思います。ゲームのクォリティーというものは、それに関わるスタッフ全員が個々のテンションを完成というゴールに至るまでの限られた時間の間、どこまで高めてゆけるかによって決定するものだと思います。こだわる気持ちを長い間維持しつづけるということが、物を作って行く上で一番大切なことであり、そして最も難しいことではないのでしょうか。

3. 重々しいBGMが話題ですが、BGM制作にあたって特に留意された点は？

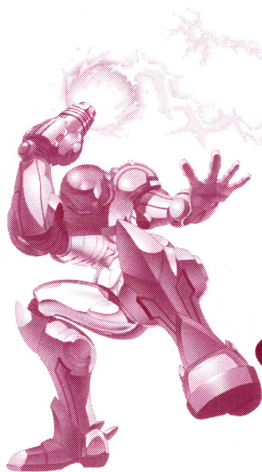
今回の、「スーパーメトロイド」のサウンド制作で特に留意した点は、これまでのメトロイドシリーズにあった、メトロイド独自の持つイメージを損なう事なく、BGMや、効果音を、映画っぽく仕上げると言うことですね。
ゲームプレイヤーに、各ステージの持つ環境と雰囲気、またそこで起こる異変や戦いに、素直に溶け込んでもらえるような、音作りをすることが目標でしたから、プレイヤー扮するサムス・アランに、映画の中に飛び込んだ気持ちで、ワクワク・ドキドキしてもらえれば、とてもうれしいです。
それから今回、スーパーメトロイドのBGMの特徴として、voice系の音（合唱コーラス系）や、アコースティックな音を多く用い、低音を重視して制作しています。スーパーファミコンのソフトだからこそ、出せる音なので、聴いてみてくださいね。
灼熱のノルフェア古代遺跡や、涼しげな地下水の流れるマリーディア、マザーブレインとの対決で起こるドラマなど、要塞惑星ゼーベスで起こる様々な戦いを、このCDを聴いて思い出して頂ければ、とてもうれしいです。

4. サムス・アラン誕生の経緯を教えて下さい。

8年前、ディスク版のメトロイドの開発を始めた当初、その主人公は名前すら無い状態でした。我々がこの主人公に求めたものは、機敏な動作と優れた運動能力を持ち、あらゆる困難を勇気と知力と努力によって乗り越えてゆく、孤高の宇宙戦士というイメージでした。あくまでもフィジカルに、目的に向かって突き進んでゆくその主人公に我々は、サムス・アランと名付けました。そしてそのサムスの正体はなんと…ギャップを狙った面も大きいですが、そのほうがイメージが膨らむんじゃないかな、とおもって決定しました。その当時からやはり、女性のほうが元気でしたから。

5. ファンの皆さんへメッセージをお願いします。

このCDを手にしている皆さんは、ほとんど「スーパーメトロイド」をプレイして下さった方々なんでしょうね。この場をお借りしてお礼申し上げます。どうもありがとうございました。楽しんでもらえましたか？ 今プレイ中の方には、ぜひ最後まで遊んでいただくことをお願いします。きっと満足して頂けることと思いますので。もし感想等、聞かせてもらえるなら、ぜひぜひお便り下さいね。これからも、我等がスーパーヒロイン、サムス・アランを応援して下さい。近いうちにまたファンの皆様方に会えることを、彼女もきっと楽しみにしています。それでは本当にありがとうございました。See you next mission!

1. 2. 4. 5.　Team DEER FORCE スタッフ一同
3.　サウンド担当　山本健誌

「メトロイド」のさらなる挑戦——

1986年8月6日猛暑の夏休みの真っ只中に「メトロイド」ディスク版は登場した。いまでこそ懐かしい「ディスクシステム」ではあるが、当時としては画期的とも言える「店頭ダビング販売」「データセーブ方式」「低価格ソフト戦略」を掲げ、現代の〝コメ騒動〟さながらの〝ファミコンソフト品切れ騒動〟に対応すべく投入された戦略ハードマシンだったのである。

このようなハード環境を背景として登場した「メトロイド」であるが、当初その存在は任天堂最強ソフト軍団の中にあってむしろ異質な存在であった。任天堂は「ソフト一貫主義」を掲げるように「優良なハード普及は、優良なソフトが伴って達成できる」という信念を現在まで貫いている。新しいハードが登場した時には、必ず新作「マリオ」ソフトがそのハードが持つ楽しさ、凄さを披露してくれる。そんな点からも「マリオ」はハードの伝導師的役割を担っていると言える。もう一方で、新しいハードの登場に伴って「新しいジャンル」もしくは「ハードスペックの物凄さ」を示唆してくれるソフトが必ず登場している。ゲームボーイの「テトリス」、スーパーファミコンにおける「F-ZERO」と「スターフォックス」などである。では「メトロイド」は「ディスクシステム」においてその役割を担っていたかというと、そうではない。「ディスクシステム」と「スーパーファミコン」において「マリオ」とともに重要な役割を任されたのは「ゼルダ」であった。「メトロイド」は「ゼルダ」とまったく同じハード環境でリリースされているが、常に「ゼルダ」と相対する存在であったように思われる。俯瞰視点によって繰り広げられるアクションRPGの膨大なファンタジーワールドをあらゆるゲームファンに向けて存分に楽しませてくれた「ゼルダの伝説」と比較すると、「メトロイド」の横スクロールのダンジョンアクション画面は、むしろ特別な驚きは無かったのである。これは「スーパーメトロイド」についても同様である。SFC版「ゼルダ」の凄さは、冒頭の5分でプレーヤーにその凄さを示唆してくれる。極端に言うと、他人のプレイ画面を見ただけでその凄さが伝わってしまうのである。画面の演出、キャラの動き、すべて明らかに凄いのである。しかし「スーパーメトロイド」の画面からはそんな派手な、誰にでもすぐわかる凄さは伝わってこない。むしろ、暗く、マニアック風な画面が延々と続くのである。では本当に見た通りの印象のゲームなのか？ この問いは「サムスの真の姿を見た人」には愚問であろう。

これからプレイする人、まだプレイ途中の人、もしくは買おうかどうか迷っている人の為にアドバイスするなら、「メトロイド」シリーズは、ゲーム製作者からの大いなる挑戦状なのである。操作テクニック、アイテムの発見、ダンジョンの制覇、ボスキャラ攻略、すべてが妥協を許さない製作者からの試練である。「マリオ」や「ゼルダ」が、製作者が示した夢の世界を製作者の助けを借りながら一緒に楽しむゲームであるなら、「メトロイド」はプレイヤーを鍛え上げてくれるゲームである。間違えないで欲しいのは、単なるプレイのウマイ、ヘタがすべてではない。アクションが苦手な人も頭脳と挑戦意欲を使えば必ず突破できるのである。「メトロイド」のエンディングの先には、「これまで体験したことの無いゲームクリアの充実感」と「見違えるようにゲームプレイ能力が向上した自分」が待っているのである。まず最初はクリアすること、その次に100%と3時間を達成することを、この目標に是非とも挑んでもらいたい。
『ミッションは永遠に終らない』

Executive Producer: MITSUHISA HIDA, KATSUTOSHI EGUCHI
Producer: TORU HARADA
Recording Engineer: MASATAKA FUKUDA
Assistant Engineer: NOBUYUKI HASHIMOTO
Recorded & Mixed at T3 ELEVATION SOUND RECORDING STUDIO

Special Thanks to KENJI INABA (NINTENDO Co.,Ltd.)

SRCL 2920

コンパクト・ディスクの取扱上のご注意❶レーベルの反対側の光った面にレーザー光線をあてて信号を読みとりますから、この面を汚したり傷つけたりしないようにご注意下さい。❷汚れがついたときは、柔かい布で軽く拭きとって下さい。❸このコンパクト・ディスクのケースは、70℃以上になると変形するおそれがあります。直射日光の当る所、暖房器具の近くなど、高温の所には保管しないで下さい。特に車のリヤトレイなどへの放置はご注意下さい。また、湿気の多い所も避けて下さい。